

тором по науке и инновациям, д.м.н., проф. Юлией Владимировной Мандра;

— лекции в формате дискуссий с ведущими специалистами в области медицины;

— мастер-классы, практикумы и лекции преподавателей УГМУ.

Все проведенные мероприятия были направлены на активизацию познавательного интереса у учащихся, развитие их творческого потенциала, профессиональную ориентацию и знакомство с проблемами современной медицинской науки.

Также были организованы выезды в лаборатории УГМУ, Роспотребнадзора, Ботанический сад, медицинский центр «Бонум», где школьники могли поближе познакомиться со спецификой направления и узнать о современных технологиях, трендах в медицине.

Особое место занимали психологическое сопровождение и поддержка детей. Занятия и мастер-классы, проводимые преподавателями кафедры клинической психологии УГМУ, были необходимы в рамках проектного обучения.

В конце каждой недели проходили предварительные защиты проектов по направлению. Такие репетиционные выступления позволили участникам грамотно организовать свое рабочее время и научиться планировать все этапы научно-исследовательской деятельности.

Завершающим мероприятием стала итоговая защита, на которой каждая команда смогла продемонстрировать полученные знания и навыки, а также результат проектной деятельности.

Проведение проектных смен является неотъемлемой частью образовательного процесса, в ходе которого школьники учатся грамотно планировать рабочее время, распределять роли и соответствовать своим ролям в команде, а также использовать полученные знания для реализации проекта. Проектная деятельность — одна из важнейших образовательных технологий воспитания мотивированных и талантливых детей. Одаренные дети, участвуя в работе над проектом, получают навыки научно-исследовательской работы и принимают участие в экспериментах, которые позволяют раскрыть их творческий потенциал.

### Литература

1. Ионова, Т. Ю. Проектная деятельность как форма работы с одаренными детьми / Т. Ю. Ионова // Образование и воспитание. — 2016. — № 5. — С. 83—84.
2. Котова, И. Е. Проектная деятельность как метод работы с одаренными детьми / И. Е. Котова, Н. В. Лобанова, Ж. В. Плохотникова // Актуальные вопросы современной педагогики: мат. VIII Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). — Самара: ООО «Издательство АСТАРД», 2016. — С. 195—197.

### Сведения об авторах:

Прощенко Дарья Александровна — ассистент кафедры медицинской биологии и генетики ФГБОУ ВО УГМУ Минздрава России; электронный адрес [dproschenko@yandex.ru](mailto:dproschenko@yandex.ru);

Максимова Арина Юрьевна — младший научный сотрудник ЦНИЛ ФГБОУ ВО УГМУ Минздрава России; электронный адрес [oreshek92@list.ru](mailto:oreshek92@list.ru);

Абрамова Надежда Сергеевна — руководитель Центра довузовской подготовки ФГБОУ ВО УГМУ Минздрава России; электронный адрес: [abns0506@gmail.com](mailto:abns0506@gmail.com).

Адрес для переписки: [dproschenko@yandex.ru](mailto:dproschenko@yandex.ru).

## ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДИК АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ НА КАФЕДРЕ ОБЩЕСТВЕННОГО ЗДОРОВЬЯ И ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

УДК 378.146:61

**И.В. Русакова**

*Уральский государственный медицинский университет, г. Екатеринбург, Российская Федерация*

В статье рассматриваются преимущества использования интерактивных методик обучения, развитие навыков и профессиональных компетенций в результате применения игровых методик. Приводятся примеры игропрактик при обучении студентов на кафедре общественного здоровья и здравоохранения.

**Ключевые слова:** игровые методики обучения, общественное здоровье и здравоохранение, обучение студентов.

## EXPERIENCE OF USING THE GAME METHODS OF ACTIVE TRAINING OF STUDENTS IN THE DEPARTMENT OF PUBLIC HEALTH AND HEALTH CARE

**I.V. Rusakova**

*Ural state medical university, Yekaterinburg, Russian Federation*

The article discusses the benefits of using interactive teaching methods, the development of skills and professional competencies as a result of the use of game techniques. Examples of igropraktik when teaching students at the Department of Public Health and Health

**Keywords:** Game methods of training, public health and health care, student learning.

### Введение

Внедрение профессиональных стандартов врачей различных специальностей требует формирования новых подходов к их подготовке. Одним из таких инновационных подходов к обучению студентов стало внедрение на кафедре общественного здоровья и здравоохранения Уральского государственного медицинского университета игровых методик преподавания.

Чем же хороши новые подходы, используемые преподавателями кафедры? Активные методики в процессе обучения студентов втягивают в диалог с преподавателем, способствуют участию обучаемых в познавательном процессе через выполнение творческих, поисковых, проблемных заданий [4].

Использование активных методов обучения в студенческой среде позволяет успешно формировать у обучаемых:

- способность адаптироваться в группе;
- умение устанавливать личные контакты, обмениваться информацией;
- готовность принять на себя ответственность за деятельность группы;
- способность выдвигать и формулировать идеи, проекты;
- готовность идти на оправданный риск и принимать нестандартные решения;
- умение избегать повторения ошибок и просчетов;
- способность ясно и убедительно излагать свои мысли, быть немногословным, но понятным;
- способность предвидеть последствия предпринимаемых шагов;
- умение эффективно управлять своей деятельностью и временем.

### Цель работы

В данной статье приводятся теоретические основы интерактивных методик обучения студентов и практические внедрения игровых методик на кафедре общественного здоровья и здравоохранения Уральского государственного медицинского университета.

Интерактивные методы (от англ. interaction — «взаимодействие», воздействие друг на друга) — методы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой. Интерактивное обучение — это:

- «обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта»;
- «обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействиях»;
- «обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог или дискуссию [4].

Панина Т. С. и Вавилова Л. Н. [2] выделяют следующие общие результаты и эффекты интерактивного обучения:

1. Интерактивные методы обучения позволяют интенсифицировать процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. Эффективность обеспечивается за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного («здесь и теперь») использования знаний. Если формы и методы интерактивного обучения применяются регулярно, то у обучающихся формируются продуктивные подходы к овладению информацией, исчезает страх высказать неправильное предположение (поскольку ошибка не влечет за собой негативной оценки) и устанавливаются доверительные отношения с преподавателем.

2. Интерактивное обучение повышает мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям, процесс обучения становится более осмысленным.

3. Интерактивное обучение формирует способность мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение вы-

слушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность и доброжелательность по отношению к своим оппонентам.

4. Интерактивные методы обучения позволяют осуществить перенос способов организации деятельности, получить новый опыт деятельности, ее организации, общения, переживаний. Интерактивная деятельность обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей.

5. Использование интерактивных технологий обучения позволяет сделать контроль за усвоением знаний и умением применять полученные знания, умения и навыки в различных ситуациях более гибким и гуманным.

6. Результат для конкретного обучающегося: опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с учебным окружением, развитие личностной рефлексии, освоение нового опыта учебного взаимодействия, переживаний и развитие толерантности.

7. Результат для учебной микрогруппы: развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе, формирование ценностно-ориентационного единства группы, поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации, принятие нравственных норм и правил совместной деятельности, развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии, развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам.

8. Результат для системы «преподаватель — группа»:

- нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
- многомерное освоение учебного материала;
- формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и во внеучебных ситуациях.

Таким образом, при использовании игровых методик позитивный результат учебного процесса затрагивает не только индивидуальную деятельность, но и умение работать в команде, а также формирует положительный настрой и у преподавателя, формирует более активные коммуникативные связи как среди студентов, так и с преподавательским составом.

Игра — это форма деятельности (чаще — совместной деятельности) людей, воссоздающая те или иные практические ситуации и систему взаимоотношений, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. Игра как метод обучения дает возможность:

- сформировать мотивацию на обучение, и поэтому может быть эффективна на начальной стадии обучения;

- оценить уровень подготовленности обучающихся (может быть использована как на начальной стадии обучения — для входного контроля, так и на стадии завершения — для итогового контроля эффективности обучения);

- оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния — знания — в активное — умение, и поэтому может быть эффективна в качестве метода практической отработки навыка сразу после обсуждения теоретического материала [1].

Выделяют три основные категории игр [2]:

#### 1. Деловые игры.

В наиболее общем виде деловую игру можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения), принятия управленческих решений в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам.

Основные характеристики деловой игры, отличающие ее от других интерактивных обучающих технологий [3]:

- ✓ моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке профессиональных решений;
- ✓ наличие общей цели у всей группы;
- ✓ распределение ролей между участниками игры;
- ✓ различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- групповая выработка решения участниками игры;
- реализация цепочки решения в игровом процессе;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

#### 2. Ролевые игры.

Ролевая игра — это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.).

Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры.

### 3. Организационно-деятельностные игры.

Являются формами коллективной деятельности, в процессе которой происходит обучение и проектирование новых деятельностных образцов. Такие игры проводятся с целью внедрения новой практики в некоторой профессиональной сфере.

На кафедре при проведении практических занятий используются все возможные технологии игры.

Чаще, чем другие, мы внедряем методику ролевой игры. В каких ситуациях данная методика работает наиболее эффективно? Например, при изучении правовых основ медицинской деятельности.

Как проходит такая игра?

Студенты делятся на группы. Каждая группа получает игровое задание по одному из направлений:

- сохранение врачебной тайны;
- работа с обращениями пациента;
- право на отказ от медицинского вмешательства;
- подписание информированного добровольного согласия и др.

Задание включает в себя краткое описание возникшей ситуации. Например, при обсуждении врачебной тайны описывается, что дочь пациентки К., больной онкозаболеванием, агрессивно и эмоционально требует у лечащего врача незамедлительно сообщить всю информацию о состоянии здоровья своей матери. Группе необходимо разрешить ситуацию, используя знание правовых норм. При этом группа сама решает, какие участники будут задействованы со стороны медицинской организации (зав. отделением, зав. главного врача по клинико-экспертной работе и пр.). Решением задачи считается разыгрывание ситуации по ролям с последующим активным обсуждением всеми студентами. В данном случае очень важен аспект формирования высокого уровня эмоционального интеллекта и студентов, так как они учатся действовать адекватно в напряженной эмоциональной ситуации. Такая ролевая проработка ситуации позволит в дальнейшем использовать полученные навыки в практике, оставаясь в стабильном эмоциональном состоянии.

Навыки деловой игры отрабатываются на занятиях по системе внутреннего контроля качества. Студентам предлагается в каждой группе создать действующую систему внутреннего контро-

ля качества по 3-уровневой схеме. Далее в каждой группе рассматривается по одному из аспектов работы этой системы:

- плановая проверка медицинской документации;
- работа с жалобами пациентов;
- экспертиза временной нетрудоспособности;
- организация работы с лекарственными средствами;
- организация работы с медицинскими изделиями и пр.

Каждая группа разыгрывает ситуацию с проведением внутреннего контроля качества и предлагает управленческие решения по выявленным проблемам. Все предложения активно обсуждаются студентами из других групп. По специально разработанной системе оценок проводится ранжирование команд.

Еще одним видом игр являются организационно-деятельностные игры. Такая форма обучения применяется для усвоения такой вроде бы «скучной» темы как статистические показатели деятельности медицинской организации. Каждой группе студентов дается задание провести оценку статистических показателей конкретной медицинской организации. Далее необходимо выявить имеющиеся проблемы. Затем студентам надо доказать, что это системная проблема (посмотреть отчеты за предшествующий период), и предложить варианты решения или оптимизации ситуации по данной проблеме на уровне медицинской организации. Ребята сами решают, за счет использования каких ресурсов и технологий данные показатели могут быть улучшены. Результаты деятельности команды представляют в виде конкретных проектов.

Необходимо отметить, что преподаватели кафедры активно и с удовольствием участвуют в игровых занятиях, а студенты зачастую раскрываются на таких уроках с новой стороны. На таких занятиях формируется доверительная и открытая атмосфера общения между студентами и педагогом. Например, на занятии по правовым аспектам одна из групп разыграла телепередачу «Скандалы, слухи, расследования» по теме разглашения врачебной тайны. Ребята отлично раскрыли тему, а кроме того, мастерски проявили актерские таланты, точно спародировав передачу. Было не только познавательно, но еще и весело. Думаю, это занятие запомнится ребятам и пригодится в дальнейшей работе.

Также преподаватели кафедры используют активные игровые методики не только при проведении практических занятий, но и при выполнении студентами домашней работы. Так,

одними из любимых заданий для студентов являются задания по составлению кроссвордов. В процессе выполнения такого задания студенты активно повторяют пройденный материал, учатся четкой трактовке основных терминов, использу-

ют моторные функции и зрительную память. Все это способствует лучшему усвоению пройденного материала у студентов, выполняющих задание, а кроме того, пополняет фонд интересных заданий кафедры для следующих групп.

### Литература

1. Гушин, Ю. В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю. В. Гушин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». — 2012. — № 2. — С. 1—18.
2. Панина, Т. С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; под ред. Т. С. Паниной. — 4-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2008. — 176 с.
3. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учебное пособие / А. П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», 2009. — 192 с.
4. Ступина, С. Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учебно-методическое пособие / С. Б. Ступина. — Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. — 52 с.

### Сведения об авторе

Русакова Ирина Владимировна — к.м.н., доцент кафедры ОЗО ФГБОУ ВО УГМУ Минздрава России.

Адрес для переписки: rusakovaiv@mail.ru

## ВНЕДРЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДИСЦИПЛИНЫ «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МЕДИЦИНА КАТАСТРОФ»

УДК 614.8:378.1

**М.А. Уфимцева, О.С. Стародубцева, В.Д. Лях, Л.П. Рогожина,  
П.Ю. Бочкарев, Н.В. Симонова**

*Уральский государственный медицинский университет, г. Екатеринбург, Российская Федерация*

Одной из острейших проблем системы российского высшего образования является переход парадигмы от «знаниевого» к практико-ориентированному. Решение этой проблемы затрагивает не только содержательные, но и технологические аспекты образовательного процесса. Среди последних особенно важны технологии формирования компетенций обучающихся. Для реализации познавательной и учебной активности студентов используются современные образовательные технологии, позволяющие повышать качество образования, более эффективно использовать аудиторное время.

**Ключевые слова:** чрезвычайные ситуации, медицина катастроф, компетенции, образовательные технологии, учебный процесс.

## THE INTRODUCTION OF MODERN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES OF DISCIPLINE «LIFE SAFETY, EMERGENCY MEDICINE»

**M.A. Ufimtseva, O.S. Starodubtseva, V.D. Lyakh, L.P., Rogozhina,  
Y.P. Bochkarev, N.V. Simonova**

*Urals state medical university Yekaterinburg, Russian Federation*

One of the most acute problems of the Russian higher education system is the real transition from the knowledge «to the practice-oriented approach. The solution to this problem affects not only the content, but also the technological aspects of the educational process. Among the latter, the technologies of formation of students' competences are especially important. For realization of cognitive and educational activity of students in educational process the modern educational technologies giving the chance to improve quality of education are used, more effectively to use classroom time.

**Keywords:** emergencies, disaster medicine, competences, educational technologies, educational process.